

Ajánlott életkor: 6 éves kortól
Játékosok száma: 2-5 fő
A doboz tartalma: 54 kártya
A játék célja: nyerj minél több kártyalapot

A játék menete: keverjétek meg a kártyalapokat é a pakli legfelső kilenc lapját tegyétek először képes felével felfelé az asztalra, hogy egy 3x3-as „hálót” alkossanak. A maradék lapokat képes felükkel lefelé egy pakliba rendezve tegyétek a 3x3 kirakott kártya mellé. A pingvin-t ábrázoló kártyát csúsztassátok a pakliba. A 3x3 felfordított kártyát jó alaposan nézzétek meg és próbáljatok rá emlékezni a képekre (a számok és nyilak máskor jönnek „képbe”). Ha mindenki megjegyezte, mi látható a lapokon, fordítsátok le a 3 x 3 kártyát.

A legfiatalabb játékos kezd. A lefordított pakliból húzza fel a legfelső kártyát. Nézze meg jól a kártyán látható nyilak irányát. A nyilak mutatják, hogy mely irányba kell a játékosnak indulnia (föl, le, jobbra, balra vagy átlósan), a számok jelölik, hogy hány lépést. A lépéssor végrehajtását a 3x3-as kártyaháló középső lapjáról kell indítani. Tedd a középső lapra a kezéd és a húzott lap nyilainak és számainak megfelelően lépj. Amikor az ujjad az utasítások szerinti kártyára ért, a feladatod az, hogy pontosan megnevezd, mi rejtőzik az általad mutatott kártyalapon.

Figyelem: ha egy sor, vagy oszlop végére értél és a feladatkártyán még az szerepel, hogy abban az irányban tovább kell lépned, akkor egyszerűen lépj az adott sor vagy oszlop ellenkező végére és folytasd a számolást (mintha egy földgömbön trappolnál tovább).

Amikor elérted a nyilak által megjelölt kártyalapot, próbálj meg emlékezni és megnevezi, hogy mi látható a mutatott lapon.

Ha eltaláltad, jól választottál: eldöntheted, hogy megtartod-e a lapot, vagy tovább játszol.

- Ha megtartod a lapot, akkor magadhoz veszed, egy pontot ér. A következő játékoson a sor.
- Ha tovább szeretnél játszani, akkor a felfordított lap lesz a kiindulópontja a következő feladatkártya teljesítésének.

Figyelem: ha a következő kártya teljesítésekor a célkártya már megfordítva áll, akkor a játékos köre véget ér. A 3x3-as hálóból szedje össze az összes felfordított lapot, mindegyik lap 1 pontot ér.

Ha a játékos nem találja el, mi van a kártyalapon, akkor az adott kártyalap kikerül a játékból. (tegyétek a húzópakli aljára). A feladatkártyaként szereplő lapot is tegyétek a pakli aljára. Az üres helyeket töltsétek ki új kártyákkal (persze először képes felükkel felfelé, hogy mindenki jól láthassa és memorizálhassa őket.) Aztán minden lapot fordítsatok le. A soron lévő játékos húzzon egy kártyát és középről indulva lépje le a nyilak által diktált lépéseket, majd próbálja megnevezni a célkártyán látható dolgot. És így tovább...

A játék vége: ha valaki felhúzza a pingvin – kártyát, a játék véget ér. A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

Ajánlott életkor: 6 éves kortól
Játékosok száma: 2-5 fő
A doboz tartalma: 54 kártya
A játék célja: nyerj minél több kártyalapot

A játék menete: keverjétek meg a kártyalapokat é a pakli legfelső kilenc lapját tegyétek először képes felével felfelé az asztalra, hogy egy 3x3-as „hálót” alkossanak. A maradék lapokat képes felükkel lefelé egy pakliba rendezve tegyétek a 3x3 kirakott kártya mellé. A pingvin-t ábrázoló kártyát csúsztassátok a pakliba. A 3x3 felfordított kártyát jó alaposan nézzétek meg és próbáljatok rá emlékezni a képekre (a számok és nyilak máskor jönnek „képbe”). Ha mindenki megjegyezte, mi látható a lapokon, fordítsátok le a 3 x 3 kártyát.

A legfiatalabb játékos kezd. A lefordított pakliból húzza fel a legfelső kártyát. Nézze meg jól a kártyán látható nyilak irányát. A nyilak mutatják, hogy mely irányba kell a játékosnak indulnia (föl, le, jobbra, balra vagy átlósan), a számok jelölik, hogy hány lépést. A lépéssor végrehajtását a 3x3-as kártyaháló középső lapjáról kell indítani. Tedd a középső lapra a kezéd és a húzott lap nyilainak és számainak megfelelően lépj. Amikor az ujjad az utasítások szerinti kártyára ért, a feladatod az, hogy pontosan megnevezd, mi rejtőzik az általad mutatott kártyalapon.

Figyelem: ha egy sor, vagy oszlop végére értél és a feladatkártyán még az szerepel, hogy abban az irányban tovább kell lépned, akkor egyszerűen lépj az adott sor vagy oszlop ellenkező végére és folytasd a számolást (mintha egy földgömbön trappolnál tovább).

Amikor elérted a nyilak által megjelölt kártyalapot, próbálj meg emlékezni és megnevezi, hogy mi látható a mutatott lapon.

Ha eltaláltad, jól választottál: eldöntheted, hogy megtartod-e a lapot, vagy tovább játszol.

- Ha megtartod a lapot, akkor magadhoz veszed, egy pontot ér. A következő játékoson a sor.
- Ha tovább szeretnél játszani, akkor a felfordított lap lesz a kiindulópontja a következő feladatkártya teljesítésének.

Figyelem: ha a következő kártya teljesítésekor a célkártya már megfordítva áll, akkor a játékos köre véget ér. A 3x3-as hálóból szedje össze az összes felfordított lapot, mindegyik lap 1 pontot ér.

Ha a játékos nem találja el, mi van a kártyalapon, akkor az adott kártyalap kikerül a játékból. (tegyétek a húzópakli aljára). A feladatkártyaként szereplő lapot is tegyétek a pakli aljára. Az üres helyeket töltsétek ki új kártyákkal (persze először képes felükkel felfelé, hogy mindenki jól láthassa és memorizálhassa őket.) Aztán minden lapot fordítsatok le. A soron lévő játékos húzzon egy kártyát és középről indulva lépje le a nyilak által diktált lépéseket, majd próbálja megnevezni a célkártyán látható dolgot. És így tovább...

A játék vége: ha valaki felhúzza a pingvin – kártyát, a játék véget ér. A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.